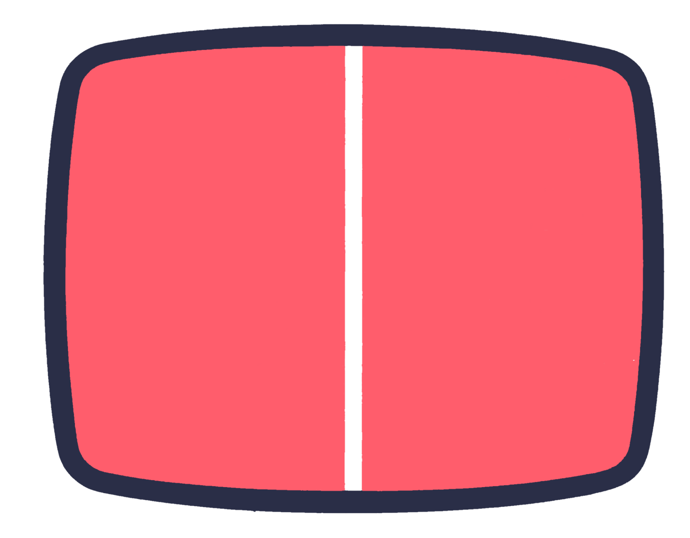


# TENIS DE MESA (Ping-Pong)

Para este juego no se precisa ninguna «transparencia» sobre la pantalla del televisor
En el caso del TENIS DE MESA, cada elemento luminoso de los que aparecen en la pantalla, simula uno de los contendientes; la línea luminosa vertical es la red divisoria del terreno de juego; el elemento móvil que se desplaza entre los jugadores es la pelota. La puntuación se irá anotando sobre el «marcador» existente a tal fin, girando oportunamente los discos de cartulina.

### Puesta a punto

1 Púlsense las teclas 1 y 2 de la «unidad central».

2. Gírese el control posterior de la «unidad central» correspondiente a «centrado red», hasta situar la línea vertical en el centro de la pantalla.

3. Regúlese el control de VELOCIDAD para mínima (posición totalmente a la izquierda)

### Preparación para jugar

1 Ambos jugadores usan sus controles de HORIZONTAL y VERTICAL para colocarse en su respectivo lado de la pantalla (figura 1)

Cada jugador debe permanecer en su propio lado de la red. La pantalla del televisor representa así un campo para jugar a TENIS DE MESA visto desde arriba, con la red en el centro y los jugadores uno a cada lado.
El «marcador» deberá estar a «cero» para ambos jugadores.

2. Ambos jugadores sitúan su control de TRAYECTORIA en la posición central.

3. Púlsese la tecla JUEGO para poner la pelota en movimiento. Cuando la pelota rebote en su jugador úsese el control de TRAYECTORIA para dirigir la pelota. Ver figura 2.

Cuando la pelota rebota sobre su oponente, éste usará también su control de TRAYECTORIA para dirigir la pelota.

NOTA. Inicialmente, debe encontrarse fácil el uso de los controles VERTICAL y TRAYECTORIA para devolver la pelota. Según vaya adquiriéndose más práctica, se encontrará más necesario añadir la acción del control de HORIZONTAL.

4. Los jugadores deberán jugar con la pelota de un lado a otro hasta que usen correctamente sus controles. El control de VELOCIDAD también deberá ser aumentado gradualmente a medida que vaya adquiriéndose práctica.

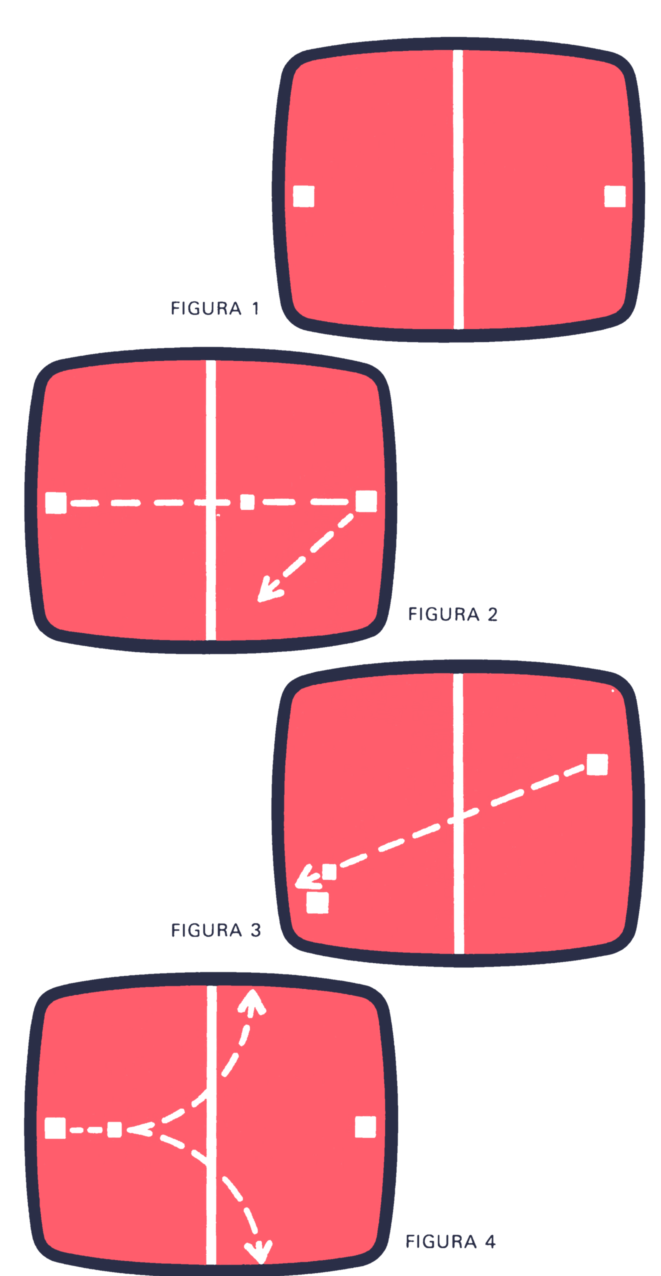
### Juego

Para comenzar el juego, los contendientes deberán poner la pelota en movimiento para determinar quién efectuará el primer saque. Para que todo sea correcto, la pelota deberá traspasar la red un mínimo de tres veces; una vez superadas las primeras jugadas indicadas, tendrá derecho a saque el que no haya dejado perder la pelota. El que saca primero, lo hace durante cinco veces consecutivas, siendo su oponente el que lo haga en las cinco siguientes. Los jugadores se irán cambiando el servicio (saque) cada cinco puntos, hasta completar la partida.

### Puntuación

El jugador marca un punto (sobre el marcador) cuando su oponente pierde la pelota (figura 3) El objetivo es pasar la pelota sin que la detenga el otro jugador
Cuando la pelota sale por la parte inferior o superior de la pantalla (figura 4), se califica como «fuera de mesa», y el punto está perdido.

La partida es ganada por el primer jugador que acumule 21 puntos sobre el marcador El margen de victoria debe ser por lo menos de dos puntos (por ejemplo, de 21 a 19) de no ser así el juego debe continuar hasta que se llegue a dicho margen de dos puntos de diferencia.


FIGURA 1
FIGURA 2
FIGURA 3
FIGURA 4